

Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Metode *Games* Dalam Pembelajaran IPS

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII J SMPN 3 Lembang)

WAHYU INDAH NURHAYATI (1301093)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS di kelas VII J SMPN 3 Lembang. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menggambarkan perencanaan, pelaksanaan, hasil, kendala, serta solusi dalam penerapan metode *games* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan PTK dengan model Kemmis dan Taggart dengan menggunakan *games* sebagai suatu metode pembelajaran. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII J SMPN 3 Lembang kabupaten Bandung. Perencanaan dari penelitian ini diantaranya menyusun RPP, menyusun *games* yang akan digunakan pada setiap siklusnya, serta membuat instrument penelitian sesuai kebutuhan peneliti. Penelitian ini dilaksanakan selama empat siklus dan diperoleh hasil peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS dari siklus kesatu hingga siklus keempat. Minat belajar siswa pada siklus satu menggunakan *games Bottle Throwing* memperoleh skor kurang, pada siklus kedua menggunakan *games Ular Naga* memperoleh skor cukup baik, siklus ketiga menggunakan *games Hungry Bunny* memperoleh skor baik, dan siklus keempat menggunakan *games Pokemon Go* mendapatkan skor baik. Peningkatan tersebut salah satunya ditandai dengan banyaknya siswa yang merasa senang ketika belajar IPS, antusias ketika belajar IPS, serta aktif dalam pembelajaran IPS. Kendala dari penelitian ini salah satunya adalah sulitnya menentukan *games* yang sesuai dengan kondisi kelas, memilih materi yang dapat disesuaikan dengan *games*, dan sulit dalam mengkondisikan kelas ketika sedang bermain *games*. Kendala tersebut dapat diatasi dengan cara perencanaan pembelajaran oleh guru, memperbanyak membaca materi-materi IPS, memfasilitasi peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompoknya, dan membuat peraturan ketika akan melakukan *games*.

Kata kunci : Minat belajar, Metode *Games*

Improving Students' Learning Interest through Games Methods in Learning Social

(Classroom Action Research in Class VII J SMPN 3 Lembang)

WAHYU INDAH NURHAYATI (1301093)

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest of students to learning Social in class VII J SMPN 3 Lembang. The purpose of this study is to describe the planning, implementation, results, difficulties and efforts in the application of games methods to improve student learning interest. This research uses PTK with Kemmis and Taggart model using games as a learning method. The subject of this research is the 36 students of class VII J SMPN 3 Lembang. The research planning of this research include preparing RPP and make research instrument according to the needs of the researcher. This research was conducted for four cycles and obtained the result of improvement of students' critical thinking ability in Social learning from first cycle until fourth cycle. Student learning interest in cycle one using Bottle Throwing games get score 34, in second cycle using Dragon Snake game get score 45, third cycle using games Hungry Bunny get score 48, and in the fourth cycle using Pokemon Go game get score 50. The improvement could marked by the number of students who feel happy, enthusiastic, and active in learning Social. The difficulties from this research are determining the appropriate games that suitable to the condition of the class, selecting material that can be adjusted with the games, and difficulty in conditioning the class when playing games. These difficulties can be overcome by reproducing the Social materials and making rules when playing the games. This research uses qualitative and quantitative data analysis.

Keywords: Students' Learning Interest, Games Method